

# ORRUK

---

## ARMOR AND

---

# SWORD





The idea in this sword is make a couple of reflections over the edge, some rust in the flat area.

La idea en esta espada es dejar un par de reflejos en el filo, algo de óxido en la zona plana.



I will test this new Vallejo air gama. I like how they behave.

I use this Vallejo Sombre Grey, because the blue tone will contrast great with the skin tone.

Probaré esta nueva gama de air de Vallejo. Me gusta cómo se comportan.

Uso este Vallejo Sombre Grey, porque el tono azul contrastará muy bien con el tono de piel.

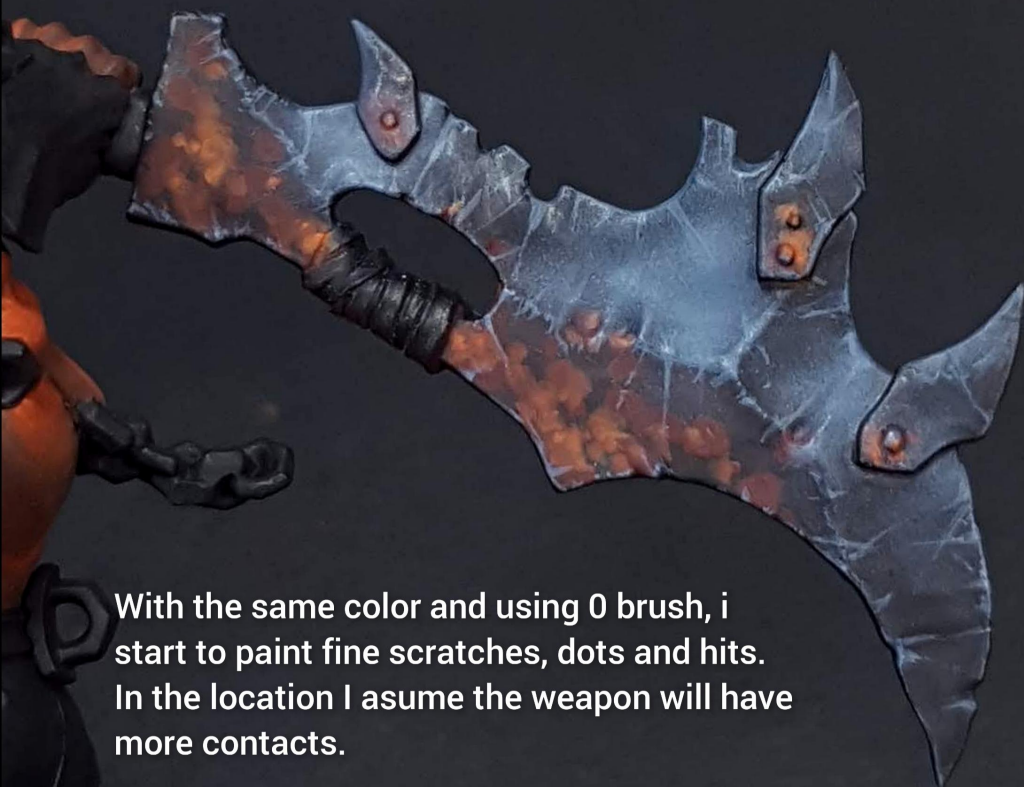


The location of lights is not very important, the key is to create some high contrast (light/shadow) and some strong cuts of light (check the lines)

La ubicación de las luces no es muy importante, la clave es crear un alto contraste (luz/sombra) y unos cortes de luz fuertes (mira las líneas)



Previous  
anterior

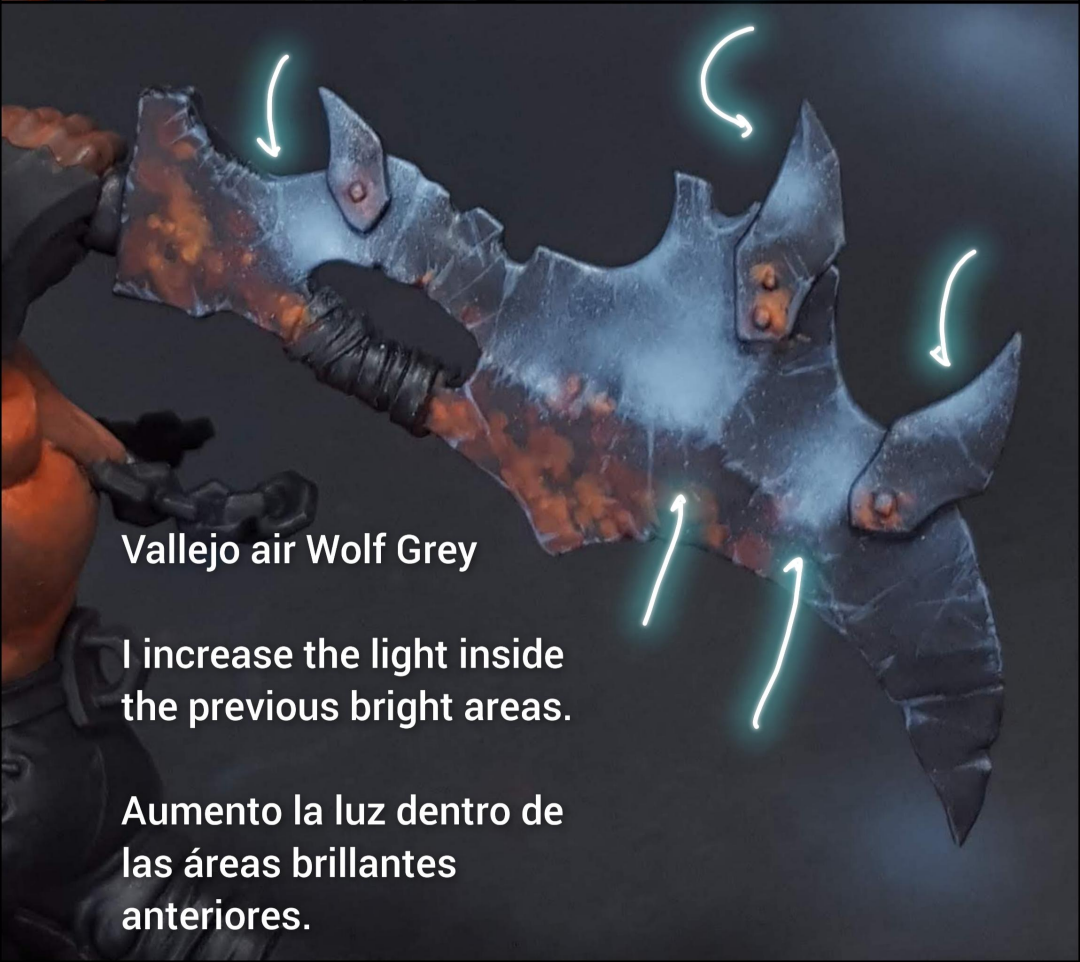


With the same color and using 0 brush, i start to paint fine scratches, dots and hits. In the location I assume the weapon will have more contacts.

Con el mismo color y usando el pincel 0, empiezo a pintar rayones finos, puntos y golpes. En la ubicación supongo que el arma tendrá más contactos.



Previous  
Anterior



Vallejo air Wolf Grey

I increase the light inside  
the previous bright areas.

Aumento la luz dentro de  
las áreas brillantes  
anteriores.

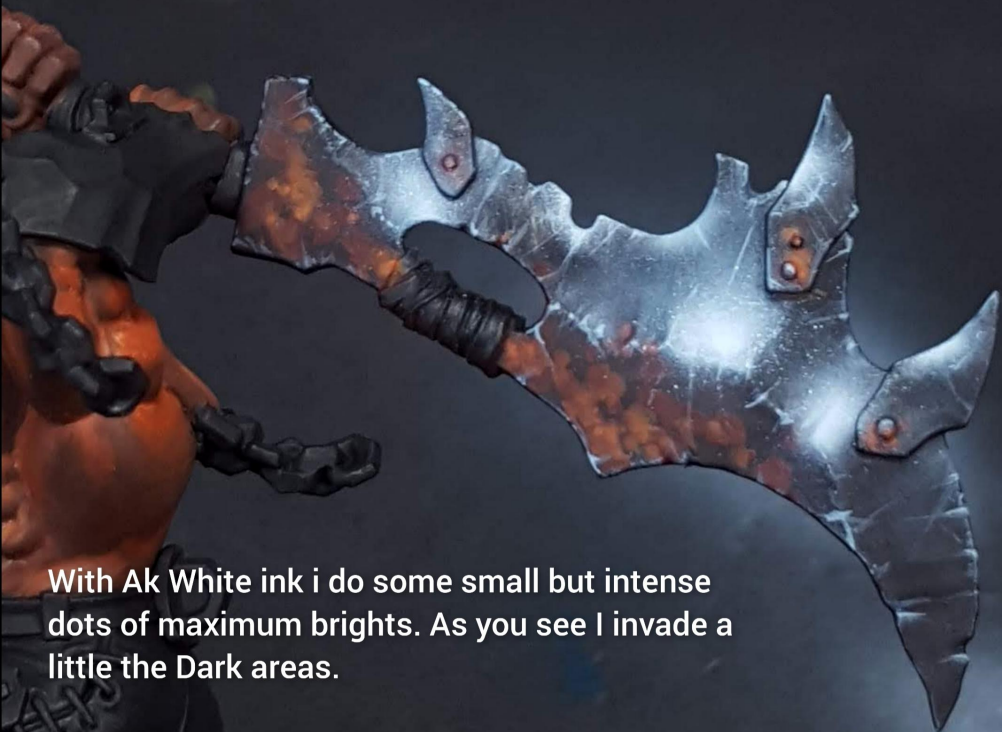


Previous  
Anterior



Vallejo air Wolf Grey i repeat  
some of the scratches.

Vallejo aire Wolf Grey repito  
algunos de los rayones



With Ak White ink i do some small but intense dots of maximum brights. As you see I invade a little the Dark areas.

Con tinta blanca de Ak hago unos pequeños pero intensos puntos de máximo brillo. Como ves invado un poco las zonas oscuras.



With some glazes of Ak Tenebrous Grey i recover the dark areas.

Con unas veladuras de Ak Tenebrous Grey recupero las zonas oscuras.



Finally with a glaze of Vallejo air Sombre Grey I mute the flat side of the blade to separate the rust tone from the skin color. (If he was a green ork I would leave it like that)

Finalmente con una veladura de Vallejo air Sombre Grey "mato" el lado plano de la hoja para separar el tono óxido del color de la piel. (Si fuera un orko verde lo dejaría así)



Remember  
Recordad

REGULAR

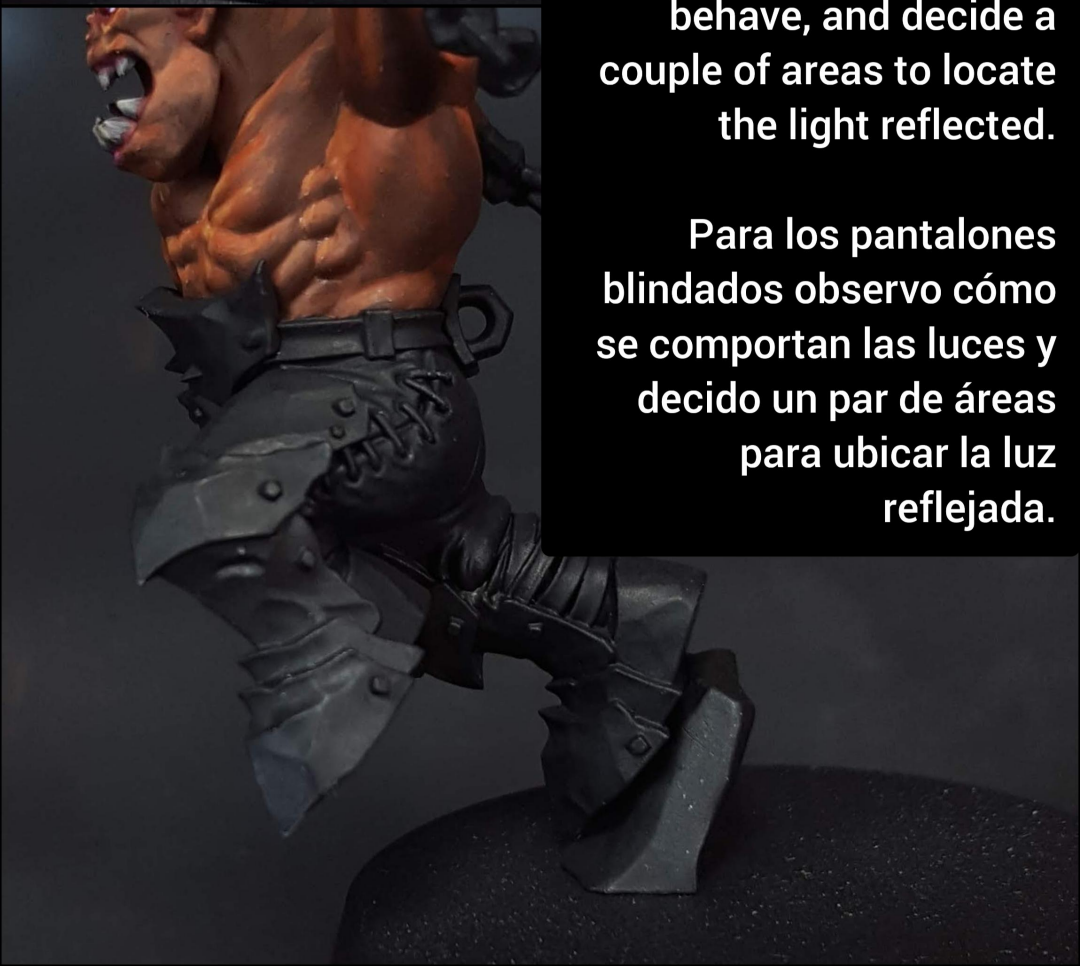
GLAZE





For the armor pants i observe how the lights behave, and decide a couple of areas to locate the light reflected.

Para los pantalones blindados observo cómo se comportan las luces y decido un par de áreas para ubicar la luz reflejada.





This photo have 2 steps:

Because the armor is very irregular I do a general dry brush with Vallejo Sombre Grey. Now I can see all the angles.

Then with airbrush I define some lighted areas.

Esta foto tiene 2 pasos:

Debido a que la armadura es muy irregular hago un pincel seco general con Vallejo Sombre Grey. Ahora puedo ver todos los ángulos.

Luego con aerógrafo defino algunas zonas iluminadas.

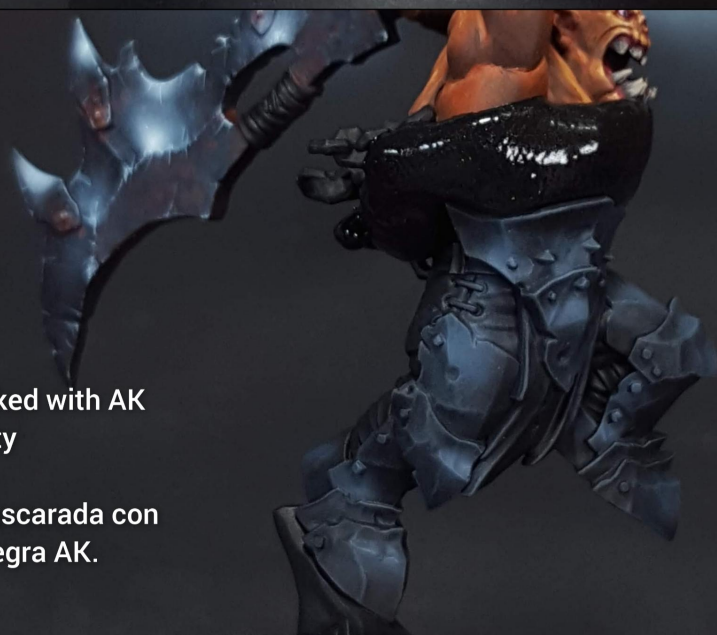
More angles of  
the same step

Mas angulos  
del mismo  
paso



Skin masked with AK  
black putty

Piel enmascarada con  
masilla negra AK.





Now I increase the light with Vallejo air Wolf Grey. But remember for the non metallic metal you need to preserve dark areas.

Ahora aumento la luz Vallejo air Wolf Grey. Pero recuerda que para el metal no metálico necesitas preservar las áreas oscuras.





I paint with black all non armor parts. To see the work done.

Pinto con negro todas las partes que no sean armadura. Para ver el trabajo hecho

Vallejo Wolf Grey



As we did in the sword I do scratches and some edgehighligh (especially this edge looking up)

Como hicimos en la espada, hago rayones y realzo algunos bordes (especialmente los bordes que miran hacia arriba).



Angles





Finally with Ak white ink I rise the light one last time. But only in a couple of spots I consider more relevant.



Finalmente con tinta blanca Ak subi la luz por última vez. Pero sólo en un par de puntos que considero más relevantes.





Previous  
Anterior

I repaint in black the non armor. And i also search parts in the armor to create contrast with the light spots specially plates with different angles. Then i define those contrast. I define those contrast with black and also with edgehighlights, scratches (white or wolf grey)



Repinto en negro la no armadura. Y también busco partes en la armadura para crear contraste entre zonas iluminadas y cambios de direccion de placas. Entonces defino esos contrastes. Defino ese contraste con negro y también con los pefilados en blanco o Wolf Grey.

Check the differences carefully  
Comprueba las diferencias con atención.



Other angles, defining contrast with black glaze and edgehighligh with white/wolfgrey.

Otros ángulos, que definen el contraste con veladura negro y perfilafo en blanco/wolfgrey.



As you see the are a lot of new edgehighligh but are specially white those who look up.

Check the foot arrow how I define with dark tone the bottom surface creating a hard cut with no transition (nmm is always a matter of contrast)

Como veis hay muchos perfilados nuevos pero son especialmente blancos los que miran hacia arriba.

Mired en la flecha del pie cómo defino con tono oscuro la superficie inferior creando un corte sin transición (nmm siempre es una cuestión de contraste)





# Ak Interactive

3ª Generación (4)



## 11001

White Intense



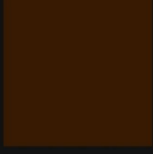
## 11103

Medium Rust Standard



## 11105

Light Rust Standard



## 11108

Hull Red Standard



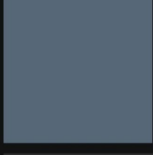
# Vallejo

Game Air (2)



## 72747

Gris Lobo Mate



## 72748

Gris Sombra Mate

